Erläuterungen und Beispiele zu den Lernbereichen der Medienbildung

1. Information und Daten	2. Kommunikation und Kooperation	3. Medienproduktion, informatische Modellierung und Interpretation	4. Präsentation	5. Analyse, Begründung und Bewertung	6. Mediengesellschaft	7. Recht, Datensicherheit und Jugendmedienschutz	Klassenstufe 8
Informationen als gesellschaftliche Ressource und Grundlage für den Erwerb und die Anwendung von Wissen charakterisieren; Informationsquellen sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt erschliessen, analysieren und beurteilen; Informationen sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt wiedergeben, auswerten, analysieren und beurteilen; den Zusammenhang von Informationen und Daten darstellen und verschiedene Darstellungsformen von Daten, deren Interpretation bezüglich der Information beschreiben und Operationen auf Daten ausführen Geschichtliche Entwicklung / zwischen realer -medialer Welt unterscheiden / Dateien geeigneten Anwendungsprogrammen zuordnen und bearbeiten / interaktiv und multimedial Internetangebote gestalten / Suchstrategien gezielt zur Informationsgewinnung anwenden / Informationen auf Inhalt, Struktur, Systematik, Aufbereitung und Präsentation unterscheiden und kritisch beurteilen / Bedeutung einer Nachricht beschreiben und Informationen unterschiedlich darstellen/ Begriffe Klasse, Objekt, Attribut und Attributwert definieren und anwenden / Struktur vernetzter Dokumente grafisch darstellen / Informationen in unterschiedlicher Form mithilfe von Informatiksystemen darstellen / Vor- und Nachteile beurteilen / Zusammenhang zwischen Daten und Informationen interpretieren / arithmetische und logische Operationen verwenden / Grundaufbau von Informatiksystemen in bestimmten Alltagsgeräten wiedererkennen / Dateien problemadäquat bezeichnen (Dateinamen) / Dateinamenserweiterungen passenden Anwendungen zuordnen / lokale und globale Netzwerke unter-scheiden / in Netzwerken arbeiten / Internetdienste kennen und nutzen / Handlungsvorschriften für das Arbeiten mit Informatiksystemen erfassen, interpretieren und sie schrittweise ausführen / Aufbau E-Mail- und WWW-Adressen beschreiben und sie auf Korrektheit überprüfen	**Medienarten und -genres zur Kommunikation und Kooperation beschreiben; Regeln zur gleichberechtigten, individuellen sowie kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft ableiten; fachgerecht über informatische Sachverhalte kommunizieren und bei der Lösung informatischer Probleme kooperieren** Nutzung auditiver, visueller, audiovisueller und multimedialer Medien für die Kommunikation ableiten / Medienlandschaften beschreiben /über informatische und medienkundliche Inhalte diskutieren / informatische Sachverhalte unter Benutzung von Fachbegriffen mündlich und schriftlich sachgerecht und altersgemäß darstellen / in Projekten bei der Bearbeitung eines informatischen Problems kooperieren, Ablauf und Ergebnisse reflektieren und in einer Dokumentation darstellen / zum Austausch von Informationen und zu kooperativer Arbeit synchrone und asynchrone Kommunikationsmöglichkeiten anwenden / webbasierte Plattformen zum Austausch und zur gemeinsamen Bearbeitung von Dokumenten auswerten / über Erfahrungen mit medialer Kommunikation und Kooperation reflektieren	**eigene Medienprodukte durch den sachgerechten Einsatz unterschiedlicher Medientechnik planen, realisieren und veröffentlichen; informatische Modelle zu gegebenen Sachverhalten darstellen** zur Realisierung von Projekten notwendige Techniken fachgerecht auswählen und anwenden / Gestaltungs- und Wirkungs-möglichkeiten von Medienproduktionen nennen und anwenden / Medienprodukte mit zunehmender Selbstständigkeit und Komplexität erstellen / Möglichkeiten zur Veröffentlichung von Medienproduktionen benennen und regionale Möglichkeiten nutzen / Arbeitsabläufe und Handlungsfolgen planen und umsetzen / Sachverhalte hierarchisch anordnen / Baum- und netzartige Strukturen erstellen / Analogien zwischen informatischen Inhalten und deren Anwendungen nutzen / einfache Modelle zu informatischen Sachverhalten beschreiben / Diagramme zum Veranschaulichen von Beziehungen zwischen Objekten der realen Welt erstellen / einfache informatische Werkzeuge zum Erstellen von Diagrammen anwenden / informatische Sachverhalte veranschaulichen / eine Darstellungsform auf der Basis von Kriterien auswählen / Informatiksysteme und Anwendungen unter dem Aspekt der zugrunde liegenden Modellierung betrachten / Änderungen für Attributwerte von Objekten in altersgemäßen Anwendungen durchführen	**eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sach-, situations-, funktions- und adressatengerecht auch mit Informatiksystemen präsentieren** Informationen präsentieren / unter Anleitung Informationen gewinnen, aufbereiten und sachgerecht nach Gestaltungskriterien präsentieren / Informationen linear oder nichtlinear strukturiert präsentieren / Feedback-Techniken nennen und für Einschätzungen anwenden / Quellen erschließen und darstellen / zielgerichtet die Möglichkeiten der Motivierung und Sensibilisierung durch Präsentationen nutzen	**verschiedene Informationsdarstellungen mit Hilfe von Inhalt-Form-Struktur-Beziehungen analysieren; In-formationen aus unterschiedlichen Medienangeboten erschließen und interpretieren; Entscheidungen bei der Nutzung von Informatiksystemen begründen und Kriterien zur Bewertung informatischer Sachverhalte ableiten** Stärken und Grenzen der Medienarten analysieren / Grundlagen der Codierung von ausgewählten Daten beschrei-ben / Information, Unterhaltung, Kommentar, Wertung, Werbung an Hand von Kriterien unterscheiden / interaktive Medien als Motivation und aktive Heraus-forderung verstehen / kritisch mit der Wirkung der Mediengestaltung auseinandersetzen / Medienerlebnisse für kommunikative Prozesse zum Anlass nehmen / Bedeutung und Funktion von Computerspielen erkennen / Suchtpotenzial von Medien begreifen / Fragen zu verschiedenen Informatiksystemen und zu informatischen Verfahren ableiten / Vermu-tungen über Zusammenhänge und Lösungsmöglichkeiten im informatischen Kontext dar-stellen / verschiedene Informatiksysteme und informatische Verfahren mit angemessenen Bewertungskriterien einschätzen / auf der Grundlage der erworbenen informatischen Kenntnisse interpretieren / Vorgehensweisen bei der Modellierung begründen / Wahl eines Informatiksystems zur Lösung einer Aufgabe begründen / mit Hilfe ausgewählter Veranschaulichungen elementare Beziehungen erschließen / verschiedene Kriterien der Informationsdarstellung und -strukturierung sowie deren Brauchbarkeit für das eigene Handeln bewerten	**grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des individuellen und gesellschaftlichen Lebens entwickeln; Möglichkeiten und Grenzen von Informatiksystemen beschreiben und in Übereinstimmung mit gesellschaftlichen Normen handeln** wichtige Motive für die Mediennutzung nennen / offene und beschränkte Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten von Medien unterscheiden / Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs diskutieren / Wechsel zwischen virtueller und realer Identität charakterisieren / den gestaltenden und prägenden Einfluss der Medien in unterschiedlichen Lebensbereichen skizzieren / Vor- und Leitbilder aus Medien bewerten / Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung versteckter Kosten im Mediengebrauch analysieren / kritisch zu Gewaltdarstellungen in Medien Stellung nehmen / Veränderungen des eigenen Handelns durch Informatiksysteme in Schule und Freizeit beschreiben / Auswirkungen der Informatiksysteme auf die Arbeitswelt bewerten / zum Lösen von Aufgaben geeignete Werkzeuge nennen und deren Einsatz begründen / Konsequenzen, die sich aus Schnelligkeit und scheinbarer Anonymität bei elektronischer Kommunikation ergeben, erläutern	**zu grundlegenden Aspekten von Urheberrecht, Datenschutz, Datensicherheit, Persönlichkeitsrecht und Jugendmedienschutz Stellung nehmen und entsprechend handeln; Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs einschätzen; Gewaltdarstellungen in altersgemäßen Medien vergleichen und ihre Wirkung diskutieren; Gefahren von Spiele- und Computersucht erörtern; Beispiele von Computerkriminalität erläutern und mögliche Prävention beschreiben** Wesentliche Grundzüge des Urheber-, Medien- und Persönlichkeitsrechts benennen / rechtliche Grundlagen der freien Meinungsäußerung definieren / Suchtpotenzial von Medien begreifen / Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs diskutieren / unter Beachtung rechtlicher Aspekte zu Gewaltdarstellungen in Medien Stellung nehmen / Rechte Dritter diskutieren und entsprechend handeln / Seriosität und Authentizität von Informationen aus dem Internet anhand von Kriterien beurteilen / an Beispielen beschreiben, wann und wo personenbezogene Daten gewonnen, gespeichert und genutzt werden / Situationen bewerten, in denen persönliche Daten weitergegeben werden / Unsicherheit einfacher Verschlüsselungsverfahren einschätzen	